n de moeilijkheid te verhogen, rijden de vier autos achteruit bij t begin van het spel voor een korte tijd en na elke botsing.

el 2 – GRAND PRIX SOLO

lijk aan spel 1, behalve dat U tegen het video systeem speelt en moet proberen de verste afstand af te leggen, met zo min ogelijk botsingen. De baan is wijder maar U heeft ook een groter ntal computer bestuurde autos te vermijden. Het scorebord laat t aantal botsingen aan de linker kant van het scherm zien, en afstand afgelegd aan de rechter kant.

el 3 – MONTE CARLO RALLY

dit twee persoons spel bestuurt U de autos met de handcon-les (joysticks) als in spelen 1 en 2, maar het doel van het spel om de autos over een kronkelende weg te besturen (de baan rdt ontwikkeld en gecontrolleerd door de microprocessor). moet de hinterpalen aan de kant van de baan vermijden. De nnaar is de bestuurder met de minste botsingen. Als een speler botsingen heeft bereikt, is het spel afgelopen. Als de tijd om is, is spel afgelopen. Druk 'Start' om een nieuw spel te beginnen.

el 4 – MONTE CARLO SOLO

is een versie van Spel 3 voor een speler. Het spel gebruikt de ker speler controle en het scorebord duidt het aantal botsingen op de linker kant van het scherm en de afstand op de rechter nt.

el 5 – BRANDS HATCH

dit twee persoons spel moeten de spelers hun autos op een heinde baan rijden. De spelers moeten de kanten vermijden. e botsing kost de speler een stafpunt. De winnaar kan op twee nieren gekozen worden, as voor h spel begint, moeten de els vastgesteld worden. Z kun er beslissen dat de speler met laagste stafpunten wint, heeft hij geen lange afstand

afgelegd, of de speler die de meeste ronden heeft afgelegd zonder op het aantal ongelukken te letten.

Opmerking: na een botsing is het mogelijk dat de handcontrole (joystick) naar voren geduwd moet worden om de voorwaartse beweging opnieuw te beginnen, voordat een auto weer naar links of rechts kan.

Spel 6 – BRANDS HATCH PRACTICE

Dit is een één persoons spel gelijk aan Spel 5. Gebruik de linker speler controle. Het doel is zo weinig mogelijk botsingen te hebben.

Spel 7, Spel 9.

Deze zijn meerdere versies van het 2 persoons auto race spel — Spel 5 — welke gespeeld worden op toenemende moeilijke banen. Controle en punten zijn hetzelfde als Spel 5.

Spel 8, Spel 10.

Spel 8 en Spel 10 zijn 1 persoons oefen spelen op moeilijker banen.

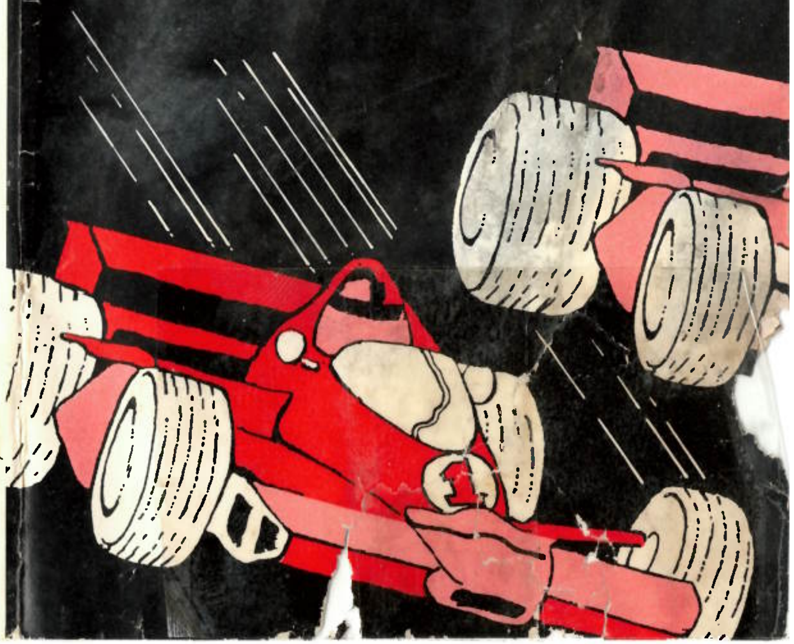
©Copyright 1979, Radofin Electronics (Far East) Ltd.
Printed in Hong Kong

IB 2149-1

cartridge 3002 AS

AUTO SPORT

GEBRAUCHSANWEISUNG INSTRUKTIES



De AUTO SPORT 10 Cassette bevat spel programmas voor 10 variaties op auto racing and rally spelen welke op bestaanbare geprogrammeerde video systemen gespeeld kan worden.

Er zijn spelen voor 1 and twee personen. De éénpersoons spelen gebruiken de linker speler controle.

Plaats de cassette in het bedieningspaneel en zet het bedieningspaneel en uw televisie aan.
Druk de toetsen van het bedieningspaneel op de hierna genoemde volgorde in: 'RESET - START - RESET'
Vervolgens drukt u de select toets in om het gewenste spel te kiezen.
Wanneer u het spel gevonden hebt dat u wilt spelen, druk dan op 'START' om het spel te beginnen.

SPEL VARIATIES

Spel 1 – GRAND PRIX – (2 spelers)

De spelers gebruiken de hand controles (joysticks) om de autos te besturen en botsingen te voorkomen met vier andere autos, die in het wilde weg op het scherm rondrijden. U moet ook de zijkanten van de baan vermijden. De handcontrole wordt als volgt gebruikt:

Het scorebord duidt voor elke speler, beneden op het scherm, de afstand aan en het aantal ongelukken boven aan het scherm. Het spel eindigt als het maximale aantal botsingen bereikt is, of de tijd om is. Als het spel voorbij is, stoppen de autos. Druk 'start' om een nieuw spel te beginnen.

Om de moeilijkheid te verhogen, rijden de vier autos achteruit bij het begin van het spel voor een korte tijd en na elke botsing.

Spel 2 – GRAND PRIX SOLO

Gelijk aan spel 1, behalve dat U tegen het video systeem speelt en U moet proberen de verste afstand af te leggen, met zo min mogelijk botsingen. De baan is wijder maar U heeft ook een groter aantal computer bestuurde autos te vermijden. Het scorebord laat het aantal botsingen aan de linker kant van het scherm zien, en de afstand afgelegd aan de rechter kant.

Spel 3 – MONTE CARLO RALLY

In dit twee persoons spel bestuurt U de autos met de handcontroles (joysticks) als in spelen 1 en 2, maar het doel van het spel is om de autos over een kronkelende weg te besturen (de baan wordt ontwikkeld en gecontrolleerd door de microprocessor). U moet de hinterpalen aan de kant van de baan vermijden. De winnaar is de bestuurder met de minste botsingen. Als een speler 99 botsingen heeft bereikt, is het spel afgelopen. Als de tijd om is, het is spel afgelopen. Druk 'Start' om een nieuw spel te beginnen.

Spel 4 – MONTE CARLO SOLO

Dit is een versie van Spel 3 voor een speler. Het spel gebruikt de linker speler controle en het scorebord duidt het aantal botsingen aan op de linker kant van het scherm en de afstand op de rechter kant.

Spel 5 – BRANDS HATCH

In dit twee persoons spel moeten de spelers hun autos op een omheinde baan rijden. De spelers moeten de kanten vermijden. Elke botsing kost de speler een stafpunt. De winnaar kan op twee manieren gekozen worden, ... voor ... spel begint, moeten de regels vastgesteld worden. Z... kun... beslissen dat de speler met de laagste stafpunten wint, ... heeft hij geen lange afstand afgelegd, of de speler die de meeste ronden heeft afgelegd zonder op het aantal ongelukken te letten.

Opmerking: na een botsing is het mogelijk dat de handcontrole (joystick) naar voren geduwd moet worden om de voorwaartse beweging opnieuw te beginnen, voordat een auto weer naar links of rechts kan.

Spel 6 – BRANDS HATCH PRACTICE

Dit is een één persoons spel gelijk aan Spel 5. Gebruik de linker speler controle. Het doel is zo weinig mogelijk botsingen te hebben.

Spel 7, Spel 9.

Deze zijn meerdere versies van het 2 persoons auto race spel – Spel 5 – welke gespeeld worden op toenemende moeilijke banen. Controle en punten zijn hetzelfde als Spel 5.

Spel 8, Spel 10.

Spel 8 en Spel 10 zijn 1 persoons oefen spelen op moeilijker banen.

©Copyright 1979, Radofin Electronics (Far East) Ltd.
Printed in Hong Kong

IB 2149-1